

おどろくちやあ☆Book

ドラゴンマシん 麻く
+reho |



〔設 定〕

雪子姫が何者かによつて
連れ去られ、洋海小学校
の時計台に監禁されて
いる。

君（エンタくん）は雪子姫を
助け出すために倉庫を出
発した。

① 倉庫を出た君はどうやって
時計台まで行く？

- ・ 空を飛んで行くなり④へ
- ・ 地道に玄関から行く
なり②へ

② 君は右へ行くなり(⑤へ)
左へ行くなり(③へ)

① ~ ②

③ カギを使ったが ドアは
開かない。



いつに用けようとする人は
⑦へ

あきらめる人は ⑧へ

④階段があったので二階へ。
階段はまだ上に続いて
いる。さーどうする？

・調子にのって三階へ行くなり
⑮へ

・3う下を右へ進むなり
⑨へ

⑤つきあたりに階段があった。
君はそれを上る。
⑩へ

④～⑤

⑥中に入ると「何の用だね。
君ィ」と、とぼちり先生が
出て来た。



わ～
休たい

。なぐりたおして先に進むなら

②へ

。訳を話して入れてもらうなら

②へ

⑦突然カギが爆発して
GAME OVER



⑧中では何故かカパエリが倒れていた。ショーがないので倉庫まではこぼ

①へ

⑨少し行くとダラキュウが歩いていていた。

・話したけるなら②へ

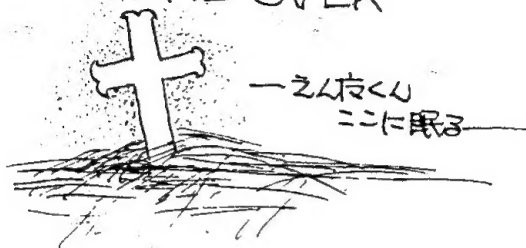
・無視して進む人は⑫へ

⑩中へ入ると階段と左へ続くう下がある。君は？

・左へ行く — ⑬へ

・階段をのぼる — ⑭へ

①鍵開したが、やはり相討ち
GAME OVER



②つきあたりの階段を上り、左へ
行くと時計台のドアを発見
ドアにはカギがなっている。
君はカギを持っているか？

もっている——③へ

もっていない——④へ



電子ノ家の
カギ

⑬歩いて行くと1年2組の教室から妖気が。

・中へ入ってみるならー⑧へ

・無視して先へ進むなら④へ

⑭空も飛ぶとなまいたち三兄弟
が現れてマントを切られてしまふ。
GAME OVER

♪空はあちから
めりこんだ



⑮世の中そんなに甘くない。
大金塊現れる。

・開く人は――⑪へ

・逃げる人は――②⑩へ

⑯すべて転くおケがもし
GAME OVER.



⑮～⑯

①⑦登っても登っても階段は果て
なく続いている。
どうやら幻覚のようだ。
仕方ないので引き返す。
——⑬へ

①⑧「カギなんないらねーや、妖
能力・火炎放射!!」というこ
とで、カギも破壊
——⑭へ

①⑨中へ入ると階段と右へ続
くろう下がある。君は。
・右へ行く——⑮へ
・階段を上る——⑯へ

②敵に背を向けるよなやつは
えんたくん失格だ。

よって GAME OVER

④ドラキュラは「これがないと
時計台のドアは開きません
よ」と言って カギをくれた。
君はそれを持って ⑫へ

② 先生が話をわねてくれない
ので 頭に来てなぐりたおし
②へ

②3 玄関は3つある。君はどれを
選ぶ？

・中央なら⑥へ ・西なら⑭へ

・東なら⑩へ

②②~②③

②④中へ入ろうとドアを開けた
瞬間、頭の上に黒板消し
が……。
中では「わーい、みんな来た！」
と雪子姫が大喜び。
全て雪子姫のいたずら
だったのだ。
君は頭の上に黒板消しを
のせ、ばーぜんとなちつくす。

しかし雪子姫が無事だったので
HAPPY END?

おくりげ

作者人 総裁ZX

イラスト 編集 雷子姫

発行団体名 ドロンエンタムFC
地獄別荘

発行年月日 S61.4.12

連絡先 〆280
責任者 千葉市仁平名町438-11
小木曾早苗

協力 ミルク金時

落丁本・西丁本は記念にどーぞ♡

ドロロン号も
よろしく♡

